

## INSTRUCCIONES PARA REX HARD

### PARA CARGAR: RUM "DISCO"

Al fin estaba allí. Había invertido todo su patrimonio, heredado de su tío Iquitos, en financiar el viaje, pero al fin estaba en la Amazonía Peruana. Aún cansado por el largo viaje, Rex revisaba su escaso equipo; no habían dado mucho por la vieja hacienda. Las gotas de sudor recorrían su frente y un cigarrillo pendía de sus labios. El calor asfixiante y los mosquitos, formaban una densa nube alrededor de la lancha, pero Rex parecía ajeno a todo ello, su mente sólo pensaba en aquel viejo texto recogido de un arcón de época colonial y en la fabulosa aventura que sin duda le esperaba. Con gesto mecánico sacó aquel texto que aunque deteriorado por el tiempo, era bastante elocuente.... "llegué al Perú, mes de febrero de 1546, do serví en pos de la tarea que V.M. habiarne encomendado. En llegando a la zona que los naturales conocían como Valle de Tzchatal, nos topamos con una corriente y osbedecien a la autoridad del capitán y piloto Lope Aguirre, montamos tiendas y descansamos. Aquella misma noche al cuarto de la prima, dieron con nosotros indios que gustaban comer carne humana, muertos dos tercios de cristianos y huídos los naturales, decidimos cruzar el río y descubrimos un paso entre la maleza que nos llevó a mas grandes males. Hallámosnos en un poblado indio, do descubrimos tres objetos que eran custodiados por estos indios de particular apetito. En cruzando un puente de palos y traviesas fue muerto el adelantado Diego de Luna, por lo que quedamos en número de cuatro. Sin duda se trataba del poblado que según los naturales, custodiaba la entrada del Templo Tchtalt, do decían hallábase un Sol de metal dorado de alto una vara y tres arrobas de peso. Acabándose el puente nos topamos con una edificación por la que subimos perseguidos por los indios, en llegando arriba el piloto usó la pirámide y abrióse el suelo, cayéndonos en un subterráneo a modo de catacumba do brillaba una gema con simpar brillo, corrímos por un secreto pasadizo, saliendo frente a una torre con dos entradas una Norte y otra Sur. En la Norte nos acontecimos de que había un mecanismo que abría una puerta en un monte cercano. Tras ver una construcción con agua que los nativos tomaban como mágica, el capitán Lope Aguirre nos apremió coger un medallón que apenas veíase en un extenso edificio. Tres llegamos al monte en cerrándose la puerta, quedándose Fernando de Montoya preso de los salvajes. Tras saltar un río de fuego, pasamos al llamado Templo Tzchalt, allí otro mecanismo, pusimos el medallón y abrióse un camino que nos permitió al piloto y al servidor de V.M. cesárea cruzar el fuego, puesto que el flamenco, que nos servía de intérprete pereció en las llamas. Una vez llegados a una pequeña isla, vimos un edificio, que presumíase importante al ser ampliamente custodiado. La sapiciencia del piloto le hizo dejar el cristal tallado en un soporte. Tras dejar la gema que quemábale la mano en un agujero en la roca, salió de ella un rayo como de Sol que acabó con el valiente piloto y rebotó el cristal. El rayo de origen presumiblemente diabólico, hizo aparecer el Sol del que hablaban los naturales, pero mi mala suerte hizo que acabándose mi destreza y fuerzas hubiere de huir, tras desaparecer el maléfico rayo sin poder cargar tan preciado objeto...." Después de leer el relato estaba convencido de que él si lo conseguiría. Era un aventurero osado que despreciaba el peligro. Además se informó entre los indios del río Napo del pánico que sentían los caníbales del Valle Tzchalt a los eclipses solares y hoy se produciría uno total. Ríos con pirañas, serpientes, arenas movedizas, caníbales, lava y "el rayo diabólico", además del tiempo apremiante parecen impedir que REX HARD pueda ser digno de llevar ese nombre. **MOVIMIENTOS DE TECLAS:** Rex se puede mover en las cuatro direcciones (Arriba Q P, abajo A L, derecha C, izquierda S) además de saltar, para ello se agacha. (Control y return) y al soltar la tecla realiza el salto que puede acompañarse con una tecla de avance. La pólvora de las balas de su revolver es pésima por lo que al disparar (espacio) sólo conseguirá asustar a los caníbales. Para mayor claridad de visión, el programa permite observar a Rex desde cualquier angulo. Esto se realiza con teclas que corresponden a las flechas del teclado (teclas del cursor). Las teclas de 1 a 4 se utilizan o bien para coger o utilizar o dejar los objetos que se indican en la zona inferior de la pantalla. SPACE abortada la partida.

**OBSERVACIONES** En la pantalla existen varios indicadores de gran utilidad para el desarrollo del juego. **1.-Indicador de vida:** En el extremo derecho, indica la energía que le resta al protagonista, parpadea cuando queda poca, al acabarse la energía acaba el juego. **2.-Contador de balas:** Arriba a la derecha, marca el nivel de balas gastadas. **3.-Contador auxiliar:** Centro a la derecha, lo que marca está en función de la zona donde nos hallemos. En la Ciudad Perdida marca si la puerta está o no abierta y en el Templo de Tzchalt, la potencia de la gema. **4.-Reloj.**-Centro abajo, marca la hora. Al llegar a las horas en punto se a caba el juego. **5.-Brújula:** Con una flecha marca donde se encuentra el Norte. **6.-Indicador de cosas:** A medida que cogemos o soltamos los objetos, indica los que llevamos disponibles. **7.-Indicador de teclas:** Abajo, indica el nombre, forma y tecla que se usan para coger o utilizar los objetos que se requieren en cada zona. Se puede pasar de una zona a otra sin haber cogido los objetos necesarios para las siguientes. El objetivo del juego es coger el SOL DORADO Y SALIR CON VIDA. ¡Suerte y astucia! las vais a necesitar.

Autor: JAVIER FAFULA